

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksana tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil maksimal apabila proses pembelajaran berjalan secara efektif (Jihad, 2010:12). Proses pembelajaran tersusun atas sejumlah komponen atau unsur yang saling berkaitan satu sama lainnya. Guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran biologi.

Pelajaran biologi merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk berperan secara aktif. Belajar biologi merupakan pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan secara umum yang menyangkut alam, tumbuhan, hewan maupun manusia. Selama ini pelajaran biologi hanya menuntut siswa cenderung mendengarkan dan mencatat materi biologi yang disampaikan oleh guru serta menghafal konsep-konsep tersebut tanpa memahami maksud dan isinya. Konsep dasar diterima salah, maka sangat sukar untuk memperbaiki kembali. Oleh karena itu, yang penting adalah bagaimana siswa memahami konsep-konsep biologi secara utuh, sehingga jika diterapkan dalam menyelesaikan soal-soal biologi siswa tidak mengalami kesulitan.

Berbagai permasalahan banyak di hadapi di dalam sekolah, sehingga perlu adanya perbaikan agar proses belajar mengajar tercapai dalam tujuan

pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut lebih kreatif untuk mempersiapkan pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, guru harus pandai memilih jenis strategi pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan disampaikan. Hal ini tentu akan mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar lebih rajin sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Banyaknya permasalahan yang di hadapi guru dalam penyampaian materi, sehingga peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini berfungsi untuk mensukseskan proses belajar mengajar di sekolah dan guru dapat memperbaiki praktik mengajar. Materi yang dipilih peneliti adalah ekosistem. Alasannya, materi itu memiliki pemahaman konsep yang abstrak dan banyak istilah-istilah yang harus dipahami dan dihafalkan siswa.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang paling tepat dalam pembelajaran, salah satunya dengan strategi STAD (*Student Teams Achievement Division*). STAD adalah suatu strategi yang mengelompokkan siswa menurut kemampuan heterogen melalui pemberian quis agar siswa saling bekerja sama dan saling membantu dalam berdiskusi menyelesaikan materi pelajaran. Dengan adanya strategi STAD tersebut maka proses pembelajaran dan hasil belajar diharapkan dapat meningkat.

Berdasarkan penelitian yang relevan yang pernah dilakukan oleh Kusumasari tahun 2010 dilaporkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VII SMP N 3 Kartasura. Setelah diberi pembelajaran dengan STAD memiliki hasil belajar yang meningkat

dari 66,7 menjadi 81,1, dengan demikian dengan adanya penerapan STAD dapat meningkatkan hasil belajar

Penerapan strategi STAD agar lebih maksimal hasilnya dapat disertai dengan suatu permainan, salah satunya melalui permainan monopoli. Permainan ini juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognitif siswa. Tahapan perkembangan kognitif siswa SMP berada pada periode transisi dari tahap operasional konkret menuju tahap operasional formal. Siswa SMP pada tahapan periode ini, mulai mampu memahami dan mengembangkan konsep-konsep abstraksi. Siswa harus diberi kesempatan untuk terlibat aktif dalam proses belajar dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui interaksi secara langsung (Triyanto, 2007:15).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diperoleh data bahwa proses pembelajaran biologi siswa VII B yang berjumlah 36 siswa di SMP Negeri 3 Kartasura, guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah sehingga pembelajaran di sekolah belum optimal dan belum mencapai tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Hasil pembelajaran sebelum dilakukan penelitian diketahui belum tuntas sebanyak 60 % dengan kriteria keuntasan minimal 69. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang digunakan hanya satu arah atau ceramah sehingga siswa cenderung pasif selama proses belajar. Dari hasil pengamatan proses belajar biologi di kelas terdapat beberapa permasalahan. Saat pembelajaran di kelas sebanyak 21 siswa (58%) motivasi siswa kurang sehingga kegiatan belajar mereka membosankan dan menjenuhkan, sebanyak 18 siswa (50%) siswa

ramai saat pembelajaran, siswa yang aktif hanya tertentu saja sebanyak 11 siswa ( 30%), pemahaman siswa terhadap materi kurang 15 siswa (41%). Siswa juga kurang terlibat secara aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Siswa belum memiliki pengetahuan awal yang cukup untuk memahaminya. Metode mengajar yang sering dilakukannya yaitu ceramah, praktikum, diskusi, dan presentasi yang memberikan kesempatan lebih banyak pada siswa untuk menyampaikan pendapatnya. Namun, metode itu belum optimal dan efektif bagi siswa yang sering merasa jenuh dan bosan selama belajar biologi. Untuk mencapai optimalisasi dalam menyampaikan materi pelajaran biologi, peneliti ingin menerapkan strategi STAD melalui media permainan belajar yang dapat diwujudkan melalui permainan monopoli sehingga hasil belajar dapat meningkat 75%.

Kurniastuti tahun 2009 dalam penelitiannya dilaporkan bahwa selama proses bermain dan belajar serta penerapan aturan permainan telah menunjukkan prosentase 65%, Respon siswa terhadap media permainan monopoli cukup positif, yaitu diperoleh prosentase sebesar 89,63%, sehingga penilaian ahli menyatakan bahwa media permainan monopoli pada pokok bahasan sistem koloid tersebut layak digunakan sebagai media belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran biologi untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas, sehingga peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul : “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Biologi Materi Ekosistem Melalui Strategi *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Menggunakan Media Permainan Monopoli pada Siswa Kelas VII B SMP N 3 Kartasura Tahun Ajaran 2011/2012”

## **B. Pembatasan Masalah**

### **1. Subjek penelitian**

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas VII B SMP N 3 Kartasura tahun akademik 2011/2012

### **2. Objek penelitian**

Objek penelitian ini yaitu upaya peningkatan hasil belajar biologi melalui strategi STAD menggunakan media permainan monopoli pada materi Ekosistem

### **3. Materi**

Materi dalam penelitian yang digunakan yaitu ekosistem.

### **4. Parameter**

Parameter dalam penelitian ini adalah hasil belajar biologi siswa dengan menggunakan STAD menggunakan media permainan monopoli pada materi ekosistem parameter yang digunakan yaitu:

#### **a. Aspek afektif**

Partisipasi siswa dalam pembelajaran ditunjukkan dengan kesiapan dalam proses pembelajaran, keaktifan bertanya di dalam kelas, keaktifan menjawab pertanyaan, dan kerja sama dalam kelompok.

#### **b. Aspek kognitif**

Hasil belajar siswa dalam aspek kognitif setelah menerapkan strategi STAD menggunakan permainan monopoli dapat tuntas 75 %

mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 69 untuk semua siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut: “Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa kelas VII B SMP N 3 Kartasura tahun ajaran 2011/2012 dalam mata pelajaran biologi materi Ekosistem dengan menerapkan strategi STAD menggunakan media permainan monopoli?”

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan Strategi *STAD* disertai permainan monopoli dapat meningkatkan hasil belajar biologi materi Ekosistem siswa kelas VII B SMP N 3 Kartasura tahun ajaran 2011/2012.

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi siswa:
  - a. Peningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan oleh guru.
  - b. Memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar dan dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

- c. Dapat mengaktifkan daya pikir siswa dengan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat.

2. Bagi guru :

- a. Memberikan alternatif kepada guru atau calon guru dalam menentukan strategi, metode atau pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
- b. Memberi informasi untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif dalam mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan.
- c. Memberi wacana baru tentang pembelajaran aktif melalui metode pembelajaran STAD

3. Bagi sekolah :

- a.** Memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu juga memotivasi kepada guru-guru agar menerapkan metode yang bervariasi dalam pembelajaran.
- b.** Dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran di sekolah yang bersangkutan, khususnya mata pelajaran biologi.